

Prolunga la tua esperienza di gioco con



- Raccogli Unità mentre giochi ai titoli Ubisoft
- Sblocca contenuti di gioco extra
- Condividi i contenuti con gli amici
- Chiedi aiuto per completare i giochi
- Accedi a tutti i contenuti scaricabili

direttamente dai **tuoi giochi** o su **www.uplay.com**



Sbloccabile in **ASSASSIN'S  
CREED II**

- Tema per Xbox 360®
- 5 Pugnali da lancio extra
- Abito di Altair
- Accedi alla cripta della famiglia Auditore

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Alcuni servizi potrebbero non essere disponibili al momento dell'uscita del gioco. Per accedere alle funzioni online e giocare online è necessaria una connessione internet a banda larga. Per accedere a uplay è necessaria la creazione di un account Ubisoft. Devi avere almeno 13 anni per creare un account Ubisoft senza il permesso di un genitore. Ubisoft può sospendere o annullare l'accesso a funzioni online previo avviso di 30 giorni sul sito www.Uplay.Com. Per ulteriori informazioni su termini e condizioni applicabili al gioco e agli aggiornamenti, vai su www.Uplay.Com.

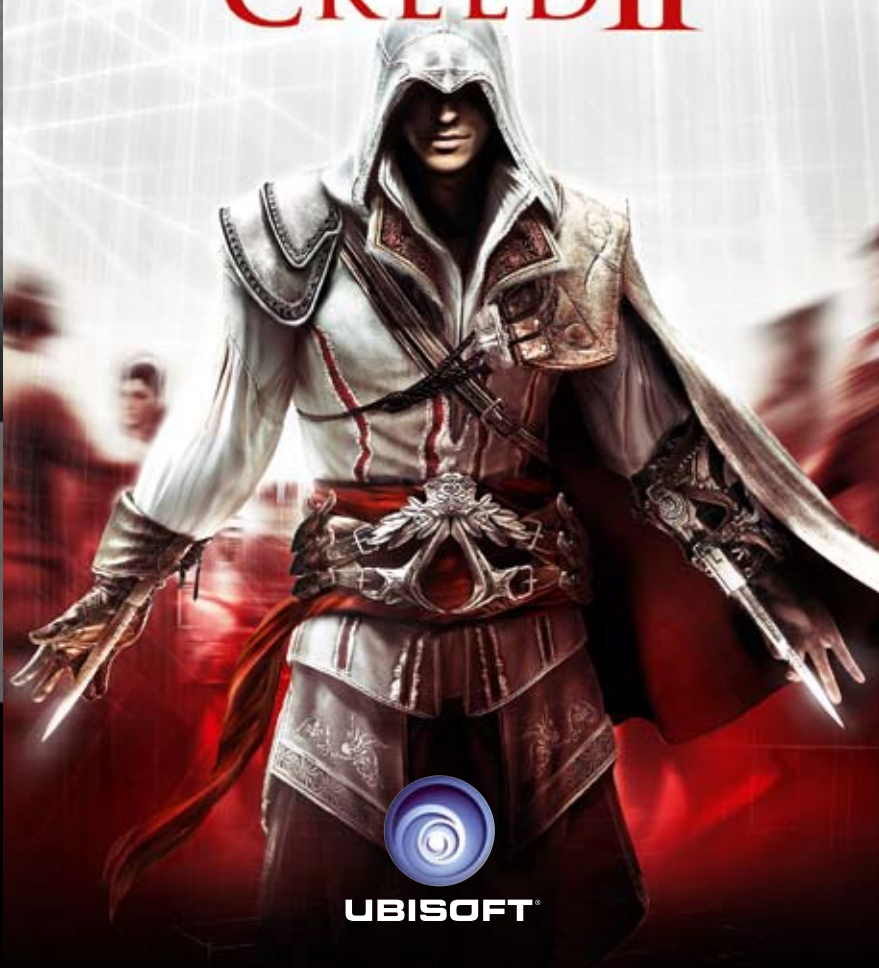
300025569

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi registrati del gruppo Microsoft e sono utilizzati su licenza di Microsoft.



XBOX  
LIVE

# ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT

**AVVISO** Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

### Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## SOMMARIO

Connettersi a Xbox LIVE	4
Personaggi	6
Manuale dell'Animus	7
1. Controls	7
2. Interfaccia	15
3. Il Gioco	18
4. Menu	22
5. Uplay™	22
Supporto Tecnico	26
Garanzia	27

## XBOX LIVE

Xbox LIVE® porta il divertimento direttamente nel salotto di casa. Chiunque può trovare il suo gioco ideale grazie alla versione di prova gratuita di centinaia di giochi disponibili nel catalogo più grande del mondo. Le estensioni di gioco scaricabili, come mappe, canzoni, armi e livelli, aggiungono ulteriore divertimento a ogni gioco. Non dimenticare di collegarti e giocare con gli amici quando è possibile. Con Xbox LIVE, il divertimento non finisce mai.

### Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

17/12/09

To: destinatario sconosciuto [CRIPTATO]

Soggetto Il piano

Allegati: mappa.png; Comandi Animus e feedback (aggiornato).tx

*Questo è il giorno che stavamo aspettando.*

*Questa settimana Vidic ha recuperato i ricordi genetici di Altaïr ibn La-Ahad dal soggetto 17, Desmond Miles. Come sai, Altaïr era un Assassino siriano del XII secolo, sopravvissuto al tradimento di Al Mualim e responsabile dell'assassinio di diversi crociati Templari di spicco.*

*Vidic ha scoperto che Al Mualim aveva usato uno dei cinque manufatti a noi conosciuti per sottomettere la Confraternita degli Assassini, e ha proseguito nell'analisi dei ricordi di Desmond finché non ha recuperato la mappa qui allegata. Ora conosce la posizione dei Frutti dell'Eden e i Templari vogliono uccidere Desmond. Ho cercato di estracolarli, ma non c'è altra scelta: dobbiamo agire subito.*

*Immagino che tutto sia stato predisposto e che tu abbia ricevuto l'ultima parte degli schemi dell'Animus che ti ho inviato tramite corriere a dicembre. È il momento di sperimentare la macchina su Desmond. Se funzionerà, quando avremo finito con lui diventerà uno degli uomini più potenti del mondo.*

*In allegato troverai il profilo di Desmond (ignora le note caratteriali, quando lo incontrerai ti piacerà, te lo assicuro) e di Ezio Auditore, il suo antenato italiano, nonché la lista degli ultimi comandi e feedback dell'Animus. Desmond si è già abituato a essi, perciò cerca di mantenerli uguali nel tuo schema dei comandi. Ho anche incluso alcune potenziali modifiche e potenziamenti rubati ai ricercatori della Abstergo, che potremmo utilizzare per il nostro Animus. Per quando saremo lì dovresti avere tutto pronto, giusto?*

*Se tutto andrà bene, prima che Vidic riesca a decriptare questa e-mail io e Desmond saremo in viaggio verso di te. Se non hai mie notizie entro 12 ore, raccogli tutto e scappa.*

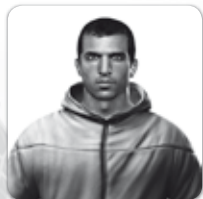
*A presto, spero.*

*Lucy Stillman*



## PERSONAGGI

### Desmond Miles



**Età:** 25  
**Peso:** 77 kg.  
**Altezza:** 1,80m  
**Gruppo sanguigno:** A+  
**Nazionalità:** americana

**Tratti caratteriali:** indipendente, introverso e diffidente, Desmond ha difficoltà a fidarsi degli altri. I suoi genitori erano molto protettivi, al punto da imprigionarlo letteralmente nella loro comunità, affermando di farlo per il suo bene. Ha passato gli ultimi nove anni alla lontana grandi città, nascondendosi dalla civiltà. Cella i suoi pensieri e le sue emozioni dietro a una corazza di cinismo.

### Ezio Auditore



**Età:** 17  
**Peso:** 75 Kg  
**Altezza:** 1,80 m  
**Nazionalità:** fiorentina  
**Anno:** 1476

**Vicende personali:** sebbene esistano molte informazioni riguardo al padre di Ezio, Giovanni, noto banchiere fiorentino e consigliere politico di Lorenzo de' Medici, l'unico dato certo su Ezio è che è stato praticante presso Giovanni Tornabuoni, il grande banchiere di Firenze.

**Tratti caratteriali:** carismatico, competitivo, donnaiolo e avventuriero.

*Lucy - Ho sostituito il nome di Altair con quello di Ezio e aggiornato il nome della macchina in Animus 2.0, per renderti tutto più semplice.*

## MANUALE DELL'ANIMUS

### 1. Comandi



#### 1.1 Comandi Animus

L'Animus 2.0 ti permette di controllare Ezio attraverso una combinazione di pulsanti standard e contestuali. I pulsanti standard determinano sempre la stessa azione. Ad esempio, premendo **RB** si accede sempre alla scelta dell'arma. I pulsanti contestuali determinano invece azioni diverse a seconda della situazione in cui si trova l'antenato. Ad esempio, il pulsante **A** permette ad Ezio di scattare, saltare, schivare o correre su un muro, a seconda del contesto.

#### 1.2 Generale

##### 1.2.1 Muovi

Muovi Ezio usando la levetta sinistra. Muovila in su o in giù e l'antenato andrà avanti o indietro. Muovi la levetta sinistra a destra o a sinistra per far girare Ezio a destra o a sinistra. Quando sei fermo, premi il pulsante levetta per passare alla visuale in prima persona.

##### 1.2.2 Guarda

Muovendo la levetta destra puoi osservare l'ambiente in cui si trova Ezio. Premendo il pulsante levetta destro allinei di nuovo la visuale dietro di lui.

### 1.2.3 Aggancia bersaglio

L'Animus 2.0 evidenzia con effetti visivi i personaggi con cui l'antenato può interagire. Premendo il pulsante per agganciare il bersaglio **[B]**, Ezio focalizzerà la sua attenzione sul personaggio selezionato, che verrà così agganciato. Fatto questo, Ezio potrà parlargli, assassinarlo o compiere altre azioni. Premi **[B]** per entrare nella modalità combattimento. In combattimento verrà agganciato automaticamente il nemico più vicino. Quando vuoi uscire dalla modalità combattimento, premi di nuovo **[B]** per sganciare il bersaglio e correre via.

*Lucy - Assicurati che il giocatore possa uscire dalla modalità combattimento correndo via pulsanti **[B]** + **[A]**; sganciare il bersaglio richiede troppo tempo.*

### 1.2.4 Scelta dell'arma e inventario rapido

**Scelta dell'arma:** Tenendo premuto **[RB]** accederai alla scelta dell'arma. Muovendo le levette sceglierai quale arma usare.

**Inventario rapido:** usa il tasto direzionale (pulsanti su, giù, sinistra e destra) per selezionare l'arma da inserire in ciascuna direzione. Premi una seconda volta per sfoderare l'arma.

### 1.2.5 Visuale contestuale

In alcune situazioni specifiche, sarà disponibile una visuale contestuale per offrirti un altro punto di vista. Premendo **[LB]** quando suggerito modificherai la visuale.

### 1.2.6 Mappa

Premi il pulsante **[D]** per visualizzare una mappa dell'area. L'Animus 2.0 è in grado di fornire una mappatura di base ricavata da dati storici, ma i dettagli mancanti vanno inseriti da te. Dovrai arrampicarti in cima ai punti di interesse e analizzare ciò che vedi per sincronizzarti con il ricordo di Ezio sulla zona. Così l'Animus 2.0 potrà integrare la mappa con elementi specifici del ricordo e altri dettagli conservati nella tua memoria genetica.

*Lucy - Si tratta di un miglioramento rispetto alla mappa dell'Animus 1.0, ma occorre ancora la sincronia.*

## 1.3 Contestuali

### 1.3.1 Concetto di controllo a distanza

L'Animus 2.0 ti permette di controllare Ezio a distanza come se fosse una marionetta. Ogni parte del corpo è collegata a un pulsante: il pulsante **[Y]** è collegato alla testa, il pulsante **[X]** alla mano armata, il pulsante **[B]** alla mano nuda e il pulsante **[A]** alle gambe. Nell'angolo in alto a destra l'interfaccia indica la funzione di ogni pulsante. Noterai che alcune funzioni cambieranno a seconda del contesto.

### 1.3.2 High and Low Profile Concept

Come nell'Animus 1.0, è possibile modificare la forza con cui Ezio compie le sue azioni. L'antenato normalmente è in modalità basso profilo, ma per passare in alto profilo basta tenere premuto il pulsante **[RT]**. È un po' come premere sull'acceleratore! In basso profilo le azioni di Ezio sono meno appariscenti e più socialmente accettabili. Le mosse più veloci e potenti dell'assassino si possono eseguire solo in alto profilo.

## 1.4 Azioni

### 1.4.1 A terra

#### Basso profilo

#### Pulsante **[A]**: Ruba

Permette ad Ezio di rubare denaro dai personaggi non giocanti.

#### Pulsante **[B]**: Scosta

Tieni premuto il pulsante collegato alla mano nuda per scostare qualcuno. Si tratta di un modo socialmente accettabile con cui Ezio può farsi strada.

#### Pulsante **[X]**: Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano armata Ezio attaccherà con l'arma in uso al momento.

#### Pulsante **[Y]**: Occhio dell'aquila e interazione

Premendo il pulsante collegato alla testa di fronte a un cittadino o a un negoziante, Ezio interagirà con lui. Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila. L'occhio dell'aquila impiega un codice di colori intuitivo: rosso=soldati, blu=alleati, bianco=committente di missione, oro=bersagli.

### Alto profilo

#### **A:** Corsa acrobatica/Scatta

Tieni premuto il pulsante collegato alle gambe per far scattare l'antenato e fargli eseguire una corsa acrobatica. Tenendo premuto questo pulsante Ezio reagirà automaticamente agli ostacoli sul suo cammino. Muovi la levetta sinistra nella direzione che vuoi fargli prendere.

**Esempio:** sei a terra, vicino a un muro. Tenendo premuto il pulsante **A** e muovendo la levetta nella direzione in cui si trova il muro, Ezio vi si arrampicherà. Se non ci sono elementi su cui effettuare una corsa acrobatica, tenendo premuto il pulsante collegato alle gambe mentre si aggira in alto profilo Ezio scatterà.



#### **B:** Afferra e Lancia/Atterra

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda mentre è fermo, l'antenato afferrerà un personaggio non giocante. Fatto questo, premendo il pulsante **B** lo lancerà nella direzione indicata dalla levetta. Se è disarmato, attaccherà premendo i pulsanti **Y**, **X** e **A**. Se è armato, premendo il pulsante **X** ucciderà il personaggio non giocante.

*Lucy - Questa opzione è un ottimo risultato ottenuto dai tecnici di laboratorio. Assicurati che sia disponibile.*

#### **X:** Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano armata Ezio attaccherà con l'arma in uso al momento.

#### **Y:** Occhio dell'aquila

Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

### 1.4.2 Cavallo



#### Basso profilo

##### **Pulsante A:** Cammina

Il pulsante collegato alle gambe fa avanzare il cavallo alla velocità minima.

##### **Pulsante B:** Smonta

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio smonterà da cavallo.

##### **Pulsante X:** Impenna/Attacca

Quando Ezio non ha la spada sguainata, premere il pulsante collegato alla mano armata farà impennare il cavallo. Quando l'antenato impugna la spada, il pulsante collegato alla mano armata serve per attaccare.

##### **Pulsante Y:** Occhio dell'aquila

Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

*Lucy - L'occhio dell'aquila anche a cavallo! Cos'altro inventeranno? Assicurati che sia disponibile!*

#### Alto profilo

##### **Pulsante A:** Galoppa

Tieni premuto il pulsante collegato alle gambe in alto profilo per muovere il cavallo.

##### **Pulsante B:** Smonta

Premi il pulsante collegato alla mano nuda.

##### **Pulsante X:** Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano armata l'antenato attaccherà dal cavallo.

##### **Pulsante Y:** Occhio dell'aquila

Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.



### 1.4.3 Nuotare

*Lucy - Assicurati di sistemare quel fastidioso errore dell'Animus 1.0 che impediva all'antenato di nuotare.*

#### Basso profilo

##### Pulsante **A**: Tuffati

Ezio può tuffarsi sott'acqua. In questo modo interrompe la linea visiva dei nemici, ma può restare sott'acqua per un periodo di tempo limitato.

##### Pulsante **X**: Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio lancia pugnali (se selezionati).

##### Pulsante **Y**: Occhio dell'aquila

Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

#### Alto profilo

##### Pulsante **A**: Esci dall'acqua/Nuota veloce

Quando Ezio è in acqua di fronte a un muro o una barca, può arrampicarsi per uscirne. Quando invece è in acque aperte, nuoterà più veloce.

##### Pulsante **X**: Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio lancia pugnali (se selezionati).

##### Pulsante **Y**: Occhio dell'aquila

Tieni premuto il pulsante collegato alla testa per attivare l'occhio dell'aquila.

### 1.4.4 Barca

##### Pulsante **A**

Ezio si allontana e abbandona i remi.

##### Pulsante **B**: Rema

Quando Ezio è vicino al remo, prende così il controllo della gondola. Premendo il pulsante collegato alla mano nuda con il ritmo giusto, la barca procederà più in fretta.

### 1.4.5 Flying Machine

Usa la levetta sinistra per governare la macchina volante. Muovi in su per scendere in picchiata e in giù per prendere quota. Aggancia i nemici con **L1** per colpirli con un calcio..



### 1.4.6 Carovana

Usa la levetta sinistra per guidare il carro. Liberati dei nemici che si appendono al carro premendo ripetutamente il pulsante collegato alla mano nuda.



## 1.4.7 Combattimento

Lucy - Assicurati di apportare tutte le migliorie al nuovo sistema di combattimento; sarà fondamentale per Desmond quando si troverà nell'Animus 2.0.

**Sistema di aggancio:** per combattere devi agganciare un bersaglio che è in conflitto con te.

**Basso profilo:** mosse offensive

Lucy - Per ovvie ragioni, suggerisco di cambiare il titolo di questa sezione.

### Pulsante **A**: Balzo

Premendo il pulsante collegato alle gambe, Ezio effettuerà un balzo nella direzione determinata dalla levetta sinistra.

### Pulsante **B**: Afferra

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio afferrerà un personaggio non giocante. Se è disarmato, attaccherà premendo i pulsanti **Y**, **X** e **A**. Se è armato, premendo il pulsante **X** ucciderà il personaggio non giocante.

Lucy - Non era già stato detto?

### Pulsante **X**: Attacca

Premendo il pulsante collegato alla mano nuda, Ezio attaccherà un personaggio non giocante con l'arma in uso. Premi una seconda volta nel momento in cui l'arma colpisce per effettuare una combo di attacchi. Premi ad a ogni colpo perché risulti più efficace.

Lucy - Il segreto sta nel tempismo!

**Pulsante **X**:** Tienilo premuto per effettuare l'attacco speciale della tua arma, se disponibile.

**Pulsante **Y**:** Premendo il pulsante collegato alla testa schernirai il nemico, facendolo arrabbiare e spingendolo ad attaccarti.

### Alto profilo: mosse difensive

In modalità combattimento, l'alto profilo ti permette di effettuare azioni difensive quali contromosse e schivate. Tenendo premuto il pulsante alto profilo di norma devierai gli attacchi nemici.

### Pulsante **A**: Schiva

Premendo il pulsante collegato alle gambe nel momento giusto, Ezio effettuerà una schivata che esporrà il nemico ai suoi colpi. Ma se il tempismo non è corretto, subirà il colpo del nemico.

### Pulsante **B**: Afferra/Raccogli arma

Se Ezio è vicino a un'arma, cercherà di raccoglierla.

### Pulsante **X**: Contrattacca/Disarma

Premendo al momento giusto il pulsante collegato alla mano armata quando ha un'arma in uso, Ezio effettuerà un contrattacco contro un personaggio non giocante. Ma se il tempismo non è corretto, subirà il colpo del nemico. Se è disarmato, disarmerà il nemico.

Lucy - Assicurati che Desmond sia in grado di rubare armi: così godrà di maggiore libertà.



### Pulsante **Y**: Schernisci

Premendo il pulsante collegato alla testa schernirai il nemico, facendolo arrabbiare e spingendolo ad attaccarti.

## 1.4.8 Interludi interattivi

In alcune scene, l'Animus 2.0 ti permette di intervenire premendo i pulsanti giusti al momento opportuno.

Lucy - Cerchiamo di eliminare tutti quei difetti grafici, se possibile. Dovremmo essere in grado di farlo.

## 2. Interfaccia

### 2.1 Elementi dell'interfaccia

L'interfaccia offre importanti informazioni mentre si è all'interno dell'Animus 2.0. I diversi elementi visualizzati ti permettono di essere sempre consapevole del tuo stato. Attenzione: l'interfaccia può essere personalizzata nella cartella opzioni.





### 2.1.1 Barra della salute

*Lucy – Che ne dici di cambiarlo in indice di salute? Suona meglio!*

La barra della salute contiene informazioni su:

- quadrati salute attivi
- quadrati salute ferita (possono essere ripristinati dai medici)
- quadrati salute rottura (parti di armatura che devono essere riparati dai fabbri)

### 2.1.2 Indicatore della notorietà

Indica la tua condizione di notorietà (consulta la sezione 3.2 per maggiori dettagli sulla notorietà).

### 2.1.3 Icona arma

Indica l'arma o l'oggetto in uso al momento.

### 2.1.4 Indicatore denaro

Indica l'ammontare di denaro che Ezio ha con sé.

### 2.1.5 Interfaccia comandi

Nell'angolo in alto a destra sono visualizzate le azioni disponibili in ogni momento.

### 2.1.6 Minimappa

La minimappa ti indica la posizione di obiettivi fondamentali del ricordo. Per schiarire l'area e visualizzare maggiori informazioni sulla minimappa, devi sincronizzarti da un punto di osservazione. Per farlo, raggiungi la cima di un punto di interesse e analizza ciò che vedi.

## 2.2 Indicatore di stato sociale (ISS)

### 2.2.1 ISS personaggi non giocanti

L'ISS delle guardie ti indica se rischi di essere individuato.

**Quando sei anonimo:**

Giallo: quando l'ISS di una guardia diventa giallo, significa che sta investigando su di te.  
Rosso: quando l'ISS di una guardia diventa rosso, significa che sta per entrare in aperto conflitto con te.

### 2.2.2 Cornice della minimappa

La cornice della minimappa funge da indicatore di rischio ed è sincronizzata con la condizione dei tuoi nemici:

**Bianco:** sei anonimo.

**Verde:** sei nascosto.

**Rosso:** sei in aperto conflitto con le guardie, devi fuggire o combattere.

**Giallo:** sei in aperto conflitto, ma hai interrotto la linea visiva delle guardie e puoi nasconderti.

**Blu:** stai scomparendo.

### 2.2.3 Barra della salute dei personaggi non giocanti

*Lucy – Vedi la mia nota al punto 2.1.1.*

Quando sei in combattimento, appariranno le barre della salute dei nemici, in modo che tu possa elaborare una migliore strategia.

## 2.3 Sistema Feedback Animus (SFA)

Il SFA ti fornisce informazioni utili, quali tutorial e aggiornamenti del database.

*Lucy – Ti prego di eliminare tutti i messaggi del SFA non necessari.*

### 3. Il gioco

#### 3.1 Nemici

##### Guardie regolari

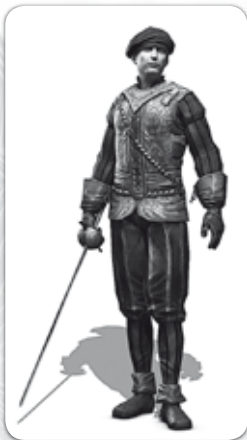
Suddivise in tre categorie (Miliziani, Scelti, Capi), costituiscono il grosso delle armate e usano vari tipi di armi.



##### Investigatori

Con la loro alabarda, si aggirano alla ricerca dell'Assassino, ovunque egli sia.

*Lucy - Non c'è un nome migliore per definire le guardie? E poi, cos'è una "alabarda"? Meglio usare "lancia", o qualcosa di simile.*



##### Agili

Sono armati in maniera leggera, ma corrono più veloce di te. Guardati le spalle.



##### Bruti

Sono lenti, ma è meglio evitarli finché non acquisisci le capacità di combattimento.



##### Arcieri

Gli arcieri difendono aree specifiche. Dopo averti lanciato un avvertimento, se non ti allontanerai, ti tireranno addosso.



#### 3.2 Notorietà

Puoi essere famigerato o in incognito.

- Quando sei in incognito, le guardie non avvertono la tua presenza e reagiscono solo ad azioni illegali.
- Quando sei famigerato, le guardie sanno che l'Assassino è in città e ti riconoscono a vista.

Più compi azioni spettacolari (come doppi assassinii, o mettendo in fuga le guardie durante un combattimento), più aumenta la notorietà.

Per ridurla puoi compiere una di queste azioni:

- rimuovere i manifesti.
- corrompere i banditori, affinché non parlino di te.
- uccidere i funzionari.

Una volta che sei famigerato, le guardie sono consapevoli della tua presenza e ti riconoscono a vista. Dovrai svuotare l'indicatore di notorietà per tornare in incognito.

### 3.2.1 Individuazione

Quando sei in incognito, le guardie non avvertono la tua presenza e reagiscono solo ad azioni illegali (uccidere, spintonarli, depredare...). Se non compi nessuna di queste azioni, resterai anonimo. Quando sei famigerato, le guardie ti cercano attivamente. Se ti vedono (indicatore che diventa giallo), iniziano a investigare (indicatore che diventa rosso). Ti attaccheranno non appena ti avranno individuato (indicatore completamente rosso). Cerca di mantenere il basso profilo e di mimetizzarti fra la folla per non attirare l'attenzione.

Attenzione: dal momento che è vietato salire sui tetti, gli arcieri individuano subito chiunque vedono.

### 3.2.2 Fuga

Per sfuggire ai nemici interrompi la loro linea visiva e nasconditi. L'area immediatamente circostante l'ultimo punto di avvistamento (UPA) è pericolosa, poiché le guardie ti cercheranno nei nascondigli più vicini. L'ultimo punto di avvistamento è indicato da un cerchio giallo sulla minimappa. Per non farti trovare dalle guardie, prova a uscire dall'area prima di nasconderti.

*Lucy - Per favore, tagliamo tutti questi acronimi stupidi.*

### 3.2.3 Sparire (nascondersi e/o mimetizzarsi)

Quando sei stato individuato, devi trovare un nascondiglio (mucchi di fieno, pozzi o panche) oppure mimetizzarti nella folla o in un gruppo. Fatto questo, inizierai a sparire (luce blu intermittente). Puoi anche sparire seminando gli inseguitori grazie alla corsa acrobatica.

## 3.3 Sincronia ricordi

### 3.3.1 Ricordi principali

L'Animus 2.0 ti permette di rivivere i ricordi di Ezio. I ricordi sono momenti chiave della sua vita, conservati in sequenze di DNA.

### 3.3.2 Ricordi secondari

I ricordi secondari sono ricordi che sappiamo appartenere alla mente di Ezio, ma che sono difficili da collocare nella cronologia. Sono conservati all'estrema destra del menu DNA.

◆ **Punti di osservazione:** arrampicati su di essi per ottenere una sincronia completa con Ezio.

**Più:** solitamente si trovano in cima agli edifici.

◆ **Tombe degli Assassini:** esplorate per trovare tutti i sigilli degli Assassini leggendari.

◆ **Contratti di assassinio:** uccidi importanti bersagli politici su commissione di Lorenzo de' Medici e ottieni denaro in cambio.

◆ **Corse:** dimostra di essere il più veloce d'Italia.

◆ **Pestaggi:** prendi a pugni i mariti infedeli.

*Lucy - Scommetto che ti piacerà!*

◆ **Consegne:** effettua consegne per guadagnare denaro.

### ◆ 3.3.3 Pagine filosofiche del Codice

Le pagine filosofiche del Codice ti aiuteranno a percorrere il cammino dell'Assassino. Man mano che ne trovi, portale da Leonardo per farle decifrare. Decifrando quattro pagine filosofiche del Codice aumenterai la salute massima.

## 3.4 Sistema economico

### 3.4.1 Guadagnare denaro

**Tesori:** in giro puoi trovare diversi scrigni del tesoro. Depredali per ricavarne forti somme di denaro.

**Ruba:** in basso profilo, tieni premuto **A** e urta le persone per derubarle. Allontanati dalla persona che hai derubato per non essere catturato quando questa si accorgerà del furto subito.

**Depreda:** tieni premuto **B** quando sei accanto a un cadavere per depredarlo. Si tratta di un modo per procurarsi denaro o altri oggetti. Depredare i cadaveri è un'azione inaccettabile per le guardie, perciò fai attenzione.

**Rendita della villa:**

Restaurando l'antico borgo della famiglia Auditore, Monteriggioni, ricaverai una percentuale sui guadagni delle botteghe locali. Migliore sarà l'aspetto del borgo, più denaro guadagnerai. Restaurare le botteghe ti consente anche di usufruire di sconti sulle merci che vendono. Puoi ricavare una rendita più alta anche arricchendo la Villa, incrementando così il prestigio degli Auditore. Per farlo puoi collezionare dipinti, piume e armi.



### 3.4.2 Botteghe

➤ **Fabbri:** i fabbri vendono armi, armature, bombe fumogene, pugnali da lancio e proiettili. A pagamento possono riparare la tua armatura. Recati spesso dai fabbri, potrebbero esserci in vendita nuove armi o nuove parti di armature.

☒ **Sarti:** i sarti vendono potenziamenti per le borse, che ti permetteranno di portare con te più munizioni. Possono anche tingere i tuoi abiti di vari colori.

⛑ **Medici:** i medici possono curarti, riempiendo al massimo la barra della salute. Possono anche venderti sali da inalare o dosi di veleno da portare con te.

🎨 **Mercanti d'arte:** i mercanti d'arte vendono dipinti e mappe del tesoro. I dipinti aumentano il valore della Villa, rivelandosi così un buon investimento a lungo termine. I mercanti d'arte vendono anche mappe del tesoro che ti condurranno alla scoperta di scrigni nascosti in tutto il mondo.

↔ **Stazioni di posta:** pagando, puoi viaggiare rapidamente verso un'area già esplorata recandoti a una stazione di posta.

## 4. Menu


### 4.1 Menu principale

**Story Mode:** Start a new game or load a saved game.

**Extras:** Access exclusive content.

### 4.2 Nell'Animus

#### 4.2.1 Desktop Animus (Menu di pausa)

Premendo il pulsante  tornerai al desktop dell'Animus, dove potrai:

- rivedere gli obiettivi attuali.
- accedere alle altre cartelle dell'Animus.

#### 4.2.2 Cartella DNA

Permette di scorrere i ricordi di Ezio secondo la cronologia del filamento di DNA. Ogni unità rappresenta un ricordo.

#### 4.2.3 Cartella mappa

Permette di accedere alla mappa dell'area in cui si trova Ezio.

#### 4.2.4 Cartella inventario

Consulta l'inventario per vedere cosa Ezio sta portando con sé.

### 4.2.5 Cartella cospiratori

In questa cartella appariranno via via tutti i bersagli di Ezio, con l'indicazione delle relazioni che li legano.


### 4.2.6 Database Animus

Il database dell'Animus non solo fornisce informazioni sull'Italia rinascimentale, ma contiene anche tutti i documenti trovati da Ezio (pagine del Codice, lettere dei Templari...) e anche altre sorprese. Consulta la sezione del manuale sul database per accedere a informazioni avanzate sul gioco.




### 4.2.7 Cartella opzioni

Qui potrai regolare le opzioni dell'Animus, tra cui impostazioni audio e video, comandi e visualizzazione interfaccia. Puoi anche consultare le statistiche relative alle azioni compiute nell'Animus.

## 5. Uplay™

Dalla schermata titolo, premi il pulsante  per avviare Uplay™.

### 5.1 Menu Uplay™

usa la levetta sinistra per navigare nel menu. Premi il pulsante  per confermare e il pulsante  per annullare. Premendo il pulsante  uscirai da Uplay e tornerai al menu del gioco.

#### Profilo:



- **Visualizza profilo:** ottieni una visione d'insieme sulle azioni compiute durante il gioco.
- **Cambia frase:** modifica la tua frase.
- **Cambia icona:** seleziona una nuova icona.




#### Impostazioni account:

- **E-mail e password:** modifica e-mail e password.
- **Informazioni personali:** modifica le informazioni personali.
- **Opzioni:** modifica le preferenze per ricevere comunicazioni da Ubisoft e dalle società partner.

### 5.2 Menu Uplay™ Win:

usa la levetta sinistra per navigare nel menu.

Premi il pulsante  per confermare e il pulsante  per annullare.

- **Azioni:** lista delle azioni disponibili nel/nei gioco/giochi e numero di unità assegnate a ciascuna. Una casella spuntata indica che l'azione è già stata compiuta. Premendo  verrà spiegato come compiere l'azione prescelta.
- **Ricompense:** lista delle ricompense disponibili e numero di unità assegnate a ciascuna. Una casella spuntata indica che l'azione è già stata ottenuta. Premendo  potrai ottenere la ricompensa prescelta, a patto di possedere sufficienti unità da spendere. Ottenendo una ricompensa verrà detratto il numero di unità corrispondente.
- **Bilancio unità:** cronologia di azioni compiute e ricompense ottenute, con il bilancio dettagliato delle unità. Premendo  si accede alla descrizione dell'azione/ricompensa prescelta.

Per maggiori informazioni, contenuti e opzioni, visita il sito [www.uplay.com](http://www.uplay.com)

## NOTE

[illegible]

## SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag" ).

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono **02 48 86 71 60**, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

### HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

## GARANZIA

Ubisoft offre servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico. Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale. Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale. Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche. L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale. Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto delle limitazioni di garanzia precedentemente menzionate, è possibile che queste non siano applicabili.

## PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.